

KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11) Publication

1020010062783 A

number:

(43) Date of publication of application:

07.07.2001

(21) Application number: 1020000083240

(71) Applicant:

YESTEL KOREA CORP.

(22) Date of filing: 27.12.2000

(72) Inventor:

CHO, YEONG SANG

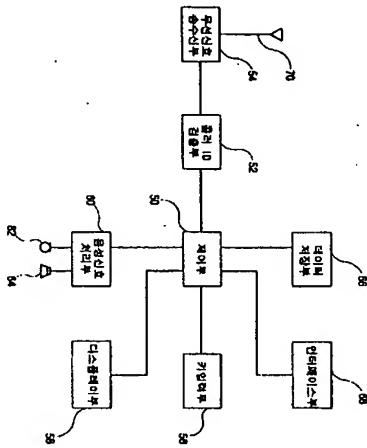
(51) Int. Cl

G06F 17 /60J0

(54) METHOD FOR PROVIDING GAME SERVICE FOR RAISING CHARACTER USING MOBILE COMMUNICATION TERMINAL

(57) Abstract:

PURPOSE: A method for providing a game service for raising a character using a mobile communication terminal is provided to increase the pleasure of the call by adjusting a growth speed of a character according to a frequency or a time of call through a mobile communication terminal.



CONSTITUTION: In case that an application signal of a character raising game transmitted from the first mobile communication terminal is received, a character seed is transmitted to the first mobile communication terminal and/or the second mobile communication terminal which the first mobile communication terminal designates. A character raising game program installed in the first mobile communication terminal and/or the second mobile communication terminal is executed. Whenever the first terminal is connected to the second terminal, a growth energy is calculated according to a calling interval and/or calling time. A growth stage is calculated according to the growth energy. A growing feature of the character corresponded to the growth stage is displayed on screens of the first terminal and/or the second terminal. Therefore, users of the first and the second terminal jointly raise the character.

COPYRIGHT 2001 KIPO

Legal Status

Date of request for an examination ()

Notification date of refusal decision ()

Final disposal of an application (application)

Date of final disposal of an application ()

Patent registration number ()

Date of registration ()

Number of opposition against the grant of a patent ()

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.
G06F 17/60J0

(11) 공개번호
(43) 공개일자

특2001-0062783
2001년07월07일

(21) 출원번호 10-2000-0083240

(22) 출원일자 2000년12월27일

(30) 우선권주장 1019990064192 1999년12월28일 대한민국(KR)

(71) 출원인 주식회사 에스텔코리아, 소진수
대한민국
100-042
서울 중구 남산동2가 18-6

(72) 발명자 조영상
대한민국
150-051
서울특별시 영등포구 신길1동 88-8

(74) 대리인 박희진

(77) 심사청구 없음

(54) 출원명 이동통신단말기를 이용한 캐릭터 키우기 게임 서비스제공방법

요약

본 발명은 무선인터넷에 연결된 웹 게임서버 시스템을 갖추고, 상기 무선인터넷을 통해 상기 웹 게임서버 시스템에 접속하는 임의의 이동통신단말기에 대하여 캐릭터 키우기 게임프로그램을 제공하여 이동통신단말기 사용자가 캐릭터를 키우기 게임을 할 수 있게 하는 방법을 개시한다. 웹 게임서버 시스템은 제1 이동통신단말기가 보내온 캐릭터 키우기 게임의 신청신호가 수신되면 이에 응하여 무선인터넷을 통해 캐릭터 씨앗을 제1 이동통신단말기와 제1이동통신단말기가 지정한 제2이동통신단말기로 전송한다. 제1 이동통신단말기와 제2 이동통신단말기에 설치된 캐릭터 키우기 게임 프로그램이 작용하여, 제1 이동통신단말기와 제2 이동통신단말기 간에 통화연결이 될 때마다 통화간격 및/또는 통화시간에 따라서 성장에너지를 산출하고, 산출된 성장에너지에 따라서 상기 캐릭터의 성장단계를 산출한다. 그리고 산출된 성장단계에 대응하는 캐릭터의 성장 모습을 제1 이동통신단말기와 제2 이동통신단말기의 디스플레이 화면에 디스플레이 하여 제1 및 제2 이동통신단말기 사용자들이 자신의 통화 연결에 따라 캐릭터를 공동으로 키워나갈 수 있도록 한다.

대표도

도4

명세서

도면의 간단한 설명

본 발명의 실시예에 관한 상세한 설명은 첨부하는 도면을 참조하여 이루어질 것이며, 도면에서 대응되는 부분을 지정하는 번호는 같다.

도 1은 본 발명에 따른 캐릭터 키우기 게임 서비스가 구현되는 시스템의 구성도이다.

도 2는 본 발명에 따른 캐릭터 키우기 게임 서비스를 즐길 수 있는 이동통신단말기의 내부 구성을 도시한 블록도이다.

도 3은 본 발명에 따른 캐릭터 키우기 게임의 서비스 신청 처리모듈의 절차를 도시한 흐름도이다.

도 4는 본 발명에 따른 캐릭터 키우기 게임의 캐릭터 성장 처리모듈의 절차를 도시한 흐름도이다.

도 5는 본 발명에 따른 캐릭터 키우기 게임의 성장 완료된 캐릭터에 대한 후처리모듈의 절차를 도시한 흐름도이다.

**** 도면의 주요부분에 대한 부호의 설명 ****

10: 이동통신단말기 20: 무선인터넷 서비스 시스템

30: 인터넷 40: 웹 게임서버

42: 게임 데이터베이스 44: 회원 데이터베이스

50: 제어부 52: 클러스터ID검출부

54: 무선신호송수신부 56: 키입력부

58: 디스플레이부 60: 음성신호처리부

62: 마이크 64: 스피커

66: 데이터저장부 68: 인터페이스부

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 이동통신단말기를 이용하는 게임 서비스 제공방법에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 미리 지정된 이동통신단말기의 사용자간의 전화통화의 빈도나 시간 등에 비례하여 캐릭터를 키우는 성장에너지를 만들어 낼 수 있게 함으로써 사용자 상호간의 전화통화에 대한 공동의 관심과 노력을 통해 캐릭터를 키울 수 있도록 해주는 캐릭터 키우기 게임의 서비스 제공방법에 관한 것이다.

캐릭터 키우기 게임의 가장 대표적인 것은 "다마고치" 키우기 게임이다. 이 게임은 이를 위한 전용의 게임기에서만 작동되고, 사용자 자신만의 캐릭터를 혼자의 관심과 정성으로 "다마고치"라는 캐릭터를 키우는 게임방법이다.

또한 이의 개량된 것으로, 컴퓨터를 이용하여 인터넷에 접속하여 자신이 택한 캐릭터를 키우는 게임도 소개된 바 있다. 그런데, 이 또한 사용자 자신만의 관심과 정성으로 캐릭터를 키우는 방식이므로 사용자는 단조로움을 느낄 수 있다. 또한, 게임을 즐기기 위해서는 인터넷에 접속해야 하는 절차를 거쳐야 하므로 다소 번거롭다는 느낌을 가질 수도 있다.

이와 같이 기존의 캐릭터 키우기 게임들은 사용자 자신만의 관심과 정성으로 캐릭터를 키우고 그로부터 즐거움을 얻는 방식이라는 점에 그 특징이 있다. 하지만 이는 어떤 측면에서 보면 한계로 작용한다. 즉, 연인, 친한 친구 혹은 가족이 함께 공동의 캐릭터를 키우면서 그로부터 즐거움을 얻기를 원하는 요구에는 부응할 수 없는 방식이었다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명은 이동통신단말기를 이용하여 연인, 친한 친구 혹은 가족이 공동의 캐릭터를 함께 키울 수 있도록 하되, 캐릭터의 성장속도는 이동통신단말기를 통해 통화하는 빈도나 통화시간에 비례하도록 조절함으로써 성장되는 가는 캐릭터를 통해 통화의 즐거움을 배가시키고 향상된 유대감을 느낄 수 있도록 하는 이동통신단말기를 이용한 캐릭터 키우기 게임의 서비스 방법을 제공하는 것을 그 목적으로 한다.

발명의 구성 및 작용

상기 목적을 달성하기 위하여, 무선인터넷에 연결된 웹 게임서버 시스템을 갖추고, 상기 무선인터넷을 통해 상기 웹 게임서버 시스템에 접속하는 임의의 이동통신단말기에 대하여 캐릭터 키우기 게임프로그램을 제공하여 이동통신단말기 사용자가 캐릭터를 키우기 게임을 할 수 있게 하는 방법으로서,

상기 웹 게임서버 시스템은 제1 이동통신단말기가 보내온 캐릭터 키우기 게임의 신청신호가 수신되면 이에 응하여 상기 무선인터넷을 통해 캐릭터 씨앗을 상기 제1 이동통신단말기 및/또는 상기 제1이동통신단말기가 지정한 제2이동통신단말기로 전송하고,

상기 제1 이동통신단말기 및/또는 상기 제2 이동통신단말기에 설치된 상기 캐릭터 키우기 게임 프로그램이 작용하여, 상기 제1 이동통신단말기와 상기 제2 이동통신단말기와 통화연결이 될 때마다 통화간격 및/또는 통화시간에 따라서 성장에너지를 산출하고, 산출된 성장에너지에 따라서 상기 캐릭터의 성장단계를 산출하고, 산출된 성장단계에 대응하는 캐릭터의 성장모습을 상기 제1 이동통신단말기 및/또는 상기 제2 이동통신단말기의 디스플레이 화면에 디스플레이 하여 제1 및 제2 이동통신단말기 사용자들이 자신의 통화연결에 따라 캐릭터를 공동으로 키워나가는 것을 특징으로 하는 이동통신단말기를 이용한 캐릭터 키우기 게임 서비스 제공방법이 제공된다.

바람직하게는, 상기 캐릭터 키우기 게임 프로그램은 캐릭터가 성장 완료될 때마다 이동통신단말기의 전화번호를 사용자로부터 입력받아 상기 웹 게임서버 시스템으로 전송하게 하고, 상기 웹 게임서버 시스템은 전송 받은 전화번호의 사용자가 성장시킨 캐릭터 수를 누적시킨다. 그리고, 상기 웹 게임서버 시스템은 캐릭터를 성장시킨 이동통신단말기의 사용자들 중에서 일부를 추출하여 경품을 제공하도록 한다. 상기 캐릭터를 디스플레이 할 때 그 위치와 크기를 몇 가지로 변형하여 연속적으로 보여줌으로써 캐릭터의 생동감을 느낄 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

본 발명의 다른 특징과 이점은 아래의 상세한 설명과 본 발명의 다양한 실시예의 특징을 예시하는 첨부하는 도면을 참조하면 보다 명확해질 것이다.

이하에서는 첨부한 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 일 실시예에 관하여 상세히 설명하기로 한다.

도 1은 본 발명에 따른 캐릭터 키우기 게임 서비스를 구현하는 데 필요한 시스템의 구성을 보여준다. 게임 서비스 사이트 운영자는 인터넷(30)에 연결되어 외부로부터의 서비스 제공 요청에 응하여 캐릭터 키우기 게임에 필요한 각종의 서비스를 제공하는 웹게임 서버(40)를 마련하고, 여러 가지 종류의 캐릭터 키우기 게임 프로그램과 콘텐트 등을 게임 데이터베이스(42)에 저장하는 한편, 서비스 회원의 정보를 유지 관리하기 위한 회원 데이터베이스(44)를 마련한다. 웹 게임 서버 시스템(40)은 인터넷(30)을 통해 무선 인터넷 서비스 시스템(20)에 연결되며, 이동통신단말기 사용자는 사이트 운영자가 제공하는 캐릭터 키우기 게임을 즐기기를 원할 때에는 무선 인터넷 서비스 시스템(20)을 통해 사이트 운영자가 요구하는 정보를 제공하고, 필요한 게임 프로그램과 캐릭터 씨앗 등을 제공받아 자신의 이동통신단말기에 설치함으로써 캐릭터 키우기 게임의 실행 환경을 준비한다. 여기서 캐릭터 씨앗은 최초 성장단계의 당해 캐릭터를 지칭한다.

본 발명이 예정하는 이동통신단말기는 통상의 셀룰러 폰, PCS폰이나 향후에 서비스 예정인 IMT2000과 같은 통신단말기가 그 예가 될 수 있다. 이러한 이동통신단말기는 일반적으로 도 2에 도시된 바와 같이 안테나(70)에 연결된 무선신호송수신부(54), 캐릭터 키우기 게임에 필요한 게임 프로그램과 각 성장단계별 캐릭터를 저장하기 위한 데이터저장부(66), 전화통화시의 음성신호를 입출력하고 이에 필요한 신호처리를 하기 위한 마이크(62), 스피커(64) 및 음성신호처리부(60), 캐릭터 이미지나 여러 가지 문자정보 등을 표시하기 위한 LCD 모듈과 같은 디스플레이부(58), 전화번호키와 전화통화에 필요한 각종 기능키를 갖고 이를 키의 입력신호를 발생시키는 키입력부(56), 그리고 외부 장치와 케이블을 통해 접속되어 데이터를 주고받을 수 있는 인터페이스부(68) 등을 갖는다. 특히, 본 발명에 의한 캐릭터 키우기 게임을 즐기기 위해서는 발신자의 전화번호를 판별해내는 기능을 갖는 콜러ID검출부(52)를 갖는 것이 바람직하다. 그리고, 제어부(50)가 이들 각 구성부에 연결되어 전반적인 동작을 제어해주도록 구성된다.

캐릭터 키우기 게임을 즐기기 위해서는 게임 프로그램이 이동통신단말기에 설치되어야 한다. 게임 프로그램은 이동통신단말기를 무선 인터넷 서비스 시스템(20)과 인터넷(30)을 경유하여 웹 게임 서버(40)에 접속하여 무선으로 다운로드 받아 설치하는 방법으로 설치될 수 있다. 다른 방법으로는, 자신의 컴퓨터(비도시)를 인터넷(30) 통해 웹게임 서버(40)에 접속하여 게임 프로그램을 다운로드 받은 다음, 자신의 이동통신단말기의 인터페이스부(68)와 컴퓨터를 통신케이블로 연결하여 다운로드 받아 설치하는 방법도 가능하다.

게임 프로그램이 설치된 이동통신단말기는 사용자의 키조작에 의해 디스플레이부(58)에 도 6에 예시된 바와 같이 게임 메뉴가 디스플레이 된다. 도면은 '캐릭터 키우기(성장) 게임'이 오락네트워크 메뉴로 분류된 것을 가정하였으며, 게임의 종류로는 예컨대 '러브장미키우기', '애완동물 키우기', '사이버 베이비 키우기' 등과 같이 캐릭터의 종류 및 성장 시나리오에 따라서 여러 가지로 만든다. '애완동물 키우기' 게임은 예컨대 공룡의 일이나 새끼를 키우는 게임으로 말이나 새끼가 완전하게 자라기 전에는 그 종류를 정확히 알 수 없도록 하여 호기심을 오래 유지하는 것도 한 가지 방법이 될 수 있다. '사이버 베이비 키우기' 게임은 두 연인간에 가상의 아이를 임태시켜 출산, 육아 등의 과정으로 계속 발전시켜 나갈 수 있도록 하는 게임이다. '러브장미 키우기' 게임은 장미씨앗을 제공하여 게임관련자의 공동의 노력으로 장미꽃을 피울 수 있도록 하는 게임으로서, 이하에서는 이 게임을 예로 하여 설명하기로 한다.

도 3은 본 발명에 따른 캐릭터 키우기 게임의 서비스 신청 처리모듈의 절차를 도시한 흐름도이다. 이동통신단말기 사용자가 키입력부(56)를 조작하여 디스플레이부(58)에 나타난 여러 가지 캐릭터 키우기 게임 중에서 하나의 게임 즉, '러브장미 키우기' 게임을 선택하면, 제어부(50)는 이를 인지하여 도 7의 (a)와 같은 화면이 디스플레이 되도록 제어한다(S10 단계).

사용자가 원활 경우에는 도 7의 (b)와 같이 게임의 소개와 이용방법을 간략하게 디스플레이 해주고, '게임시작'을 선택하면 도 7의 (c)와 같은 메시지를 디스플레이부(58)에 출력시켜 캐릭터(장미) 씨앗을 받는 사람(피신청인)을 선택할 수 있는 메뉴를 제공한다. 피신청인이 될 수 있는 사람은 자기 자신은 물론이고, 타인 또는 자기자신과 타인 등이다(S12 단계).

피신청인의 선택이 이루어지면, 제어부(50)는 도 7의 (d)와 같이 피신청인의 전화번호 입력을 요구하여 입력받고, 신청인이 피신청인에게 전할 메시지가 있을 경우에는 이것도 입력받아 함께 전송되도록 한다(S14 단계).

이와 더불어 제어부(50)는 게임 신청인의 전화번호와 개인정보의 입력을 요청하여 이를 입력받는 절차를 밟는다(도 7의 (f)와 (g)). 신청인의 개인정보로 주민등록번호는 기본적으로 포함한다. 주민등록번호는 서비스 실시 때 요금 청구 확인에 필요하고, 차후 마케팅 자료로도 유용하게 활용될 수 있으므로 반드시 접수한다. 그 밖에 아이디(ID)나 비밀번호도 개인정보로 요구할 수 있으나, 모바일 서비스의 특성 상 데이터 입력의 번거로움을 고려하여 이의 요구를 생략할 수 있다(S16 단계).

이와 같은 신청인과 피신청인에 관한 정보를 입력받은 다음에는 제어부(50)는 무선신호송수신부(54)를 통해 입력받은 정보를 무선 송출하여 웹 게임 서버(40)에 전달되도록 한다(S17 단계).

웹게임 서버(40)는 수신된 정보를 회원 데이터베이스(44)에 저장하는 한편, 피신청인의 이동통신단말기로는 캐릭터(장미) 씨앗을 메시지와 함께 전송해주고, 신청인의 이동통신단말기로는 캐릭터씨앗이 전송 완료를 통지하는 메시지를 전송하여 도 7의 (h)와 (i)에 도시된 것처럼 각자의 이동통신단말기의 디스플레이부(58)에 메시지가 표시되도록 한다(S18, S20 단계). 전송 과정에서 에러가 발생하면 적절한 에러 메시지를 표시한다(도 7의 (k)). 피신청인은 키입력부(56)를 조작하여 확인을 누르면 도 7의 (j)에 예시된 것처럼 캐릭터 씨앗이 디스플레이부(58)에 표시되고, 이에 의해 이 캐릭터 씨앗의 싹을 틔워 성장시켜 나갈 수 있는 환경이 확보된다. 이 때, 웹게임 서버(40)는 피신청인의 이동통신단말기에 게임 프로그램이 설치되어 있는지를 확인하여 설치되어 있지 않는 경우에는 캐릭터 씨앗의 전송과 더불어 게임프로그램도 함께 전송되도록 한다.

본 발명에 따른 캐릭터 키우기 게임의 캐릭터 성장 처리모듈의 절차를 도 4를 참조하여 이를 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

앞에서 언급한 것처럼 캐릭터 씨앗은 신청인의 의사에 따라서 세 가지 방식으로 전달될 수 있는데, 도 4는 캐릭터 씨앗을 전달받은 이동통신단말기라면 신청인의 것이든 피신청인의 것이든 공통적으로 적용된다.

신청인 및/또는 피신청인이 캐릭터 씨앗을 전송하거나 받으면 특별한 관리가 없어도 신청인 및/또는 피신청인의 이동통신단말기의 초기 화면에 게임 프로그램이 데이터저장부(66)에 상주하면서 제어부(50)에 의해 실행되어 신청인과 피신청인간의 전화통화에 따라서 캐릭터가 성장에너지로 받아 점차 성장하게 된다.

먼저, 전화가 걸려왔는지를 주기적으로 체크하다가 전화착신이 검출되면 그 전화가 캐릭터 키우기 게임의 관련 상대방으로부터 걸려온 전화인지를 판단한다. 이를 위해 콜러ID검출부(52)는 발신자의 전화번호를 추출하여 제어부(50)에 전달하고, 제어부(50)는 현재의 발신자 전화번호와 데이터저장부(66)에 저장된 캐릭터 키우기 게임의 관련 상대방의 전화번호(이하 '지정된 전화번호'라 함)를 비교함으로써 위와 같은 판단을 할 수 있게 된다(S22, S24 단계).

걸려온 전화가 지정된 전화번호와 일치하면 제어부(50)는 통화시간을 카운트한다(S26 단계). 그리고, 카운트된 통화시간에 기초하여 캐릭터의 성장에너지를 산출한다(S28 단계). 일정시간 예컨대 5분 이상 통화가 계속될 때마다 1단계의 성장에너지를 부여하는 방식으로 성장에너지를 산출할 수 있을 것이다.

그런데, 성장에너지를 산출하는 방식은 여러 가지로 변형할 수 있다. 즉, 성장에너지의 산출기준으로 통화시간 이외에도 통화의 빈도수를 더 고려하여, 총 통화시간과 총 통화빈도에 대하여 적정한 가중치를 부여하여 성장에너지를 산출할 수도 있다. 나아가, 통화 간격을 더 고려하여, 예컨대 24시간 이상 통화가 없을 경우에는 마이너스 가중치를 부여하여 성장에너지를 감산하는 방식도 적용할 수 있다.

제어부(50)는 성장에너지를 산출한 다음 산출된 성장에너지를(예컨대 장미와 같은 식물의 경우 햇빛, 물, 휴식 등)를 발생시켜 이전 단계의 캐릭터에 가산하여 성장시키고, 성장에너지를 부가 받아 성장된 캐릭터의 모습을 디스플레이부(58)에 표시되도록 한다 (S30, S32 단계). 여기서, 캐릭터의 성장단계는 시나리오를 어떻게 마련하느냐에 따라 다양하게 할 수 있는데, 도 8은 캐릭터인 장미의 성장단계를 씨앗을 전송 받는 단계(제1 단계)로부터 출발하여, 씨앗의 발육(제2단계), 싹 틔움(제3단계), 잎의 생성(제4단계), 잎과 줄기의 성장(제5단계), 잎, 줄기, 가시의 성장(제6단계), 꽃 봉우리의 예비(제7단계), 꽃 봉우리의 생성(제8단계), 꽃 봉우리의 전개(제9단계), 그리고 꽃 봉우리의 전개에서 만개(제10단계~ 제14단계)에 이르기까지 14개의 단계로 구성한 예를 보여준다. 예컨대, 하루의 평균통화 회수를 2~3회 정도를 기준으로 일주일 정도 통화를 하면 제14 단계에까지 이를 수 있도록 성장단계의 시나리오를 작성한다. 그리고, 각 단계의 캐릭터 이미지를 그 크기나 위치 등의 변형을 주어 디스플레이 되도록 함으로써 디스플레이 되는 캐릭터가 마치 동영상처럼 보여 캐릭터의 생동감을 느낄 수 있도록 하는 것도 하나의 방법이다.

이와 같은 성장·시나리오에 입각하여 캐릭터를 성장시킨 다음에는 현재의 성장상태를 데이터저장부(66)에 저장시켜 두고, 다음 번의 통화연결시 다시 위와 같은 방식으로 성장에너지를 산출하여 캐릭터를 성장시키는 절차를 반복하는 방식으로 캐릭터를 키워나간다.

다음으로, 제 5는 본 발명에 따른 캐릭터 키우기 게임의 성장 완료된 캐릭터에 대한 후처리모듈의 절차를 도시한 흐름도이다. 제어부(50)는 통화가 종료되어 위와 같은 캐릭터 성장처리가 이루어질 때마다 캐릭터의 성장단계가 최종 단계(예: 장미꽃의 만개 단계인 제14단계)에 이르렀는지를 검사한다(S36 단계).

제어부(50)는 캐릭터의 성장이 완료될 때마다 도 9에 도시된 것처럼 메인 메뉴의 장미보관함을 디스플레이 시킨 다음, 사용자가 자신의 이동통신단말기의 번호를 입력하도록 요청한다(S38, S40 단계).

사용자가 전화번호를 입력하면, 제어부(50)는 이를 무선신호송수신부(54)를 통해 송출되도록 하고, 데이터저장부(66)에도 성장 완료된 캐릭터 수를 하나 증가시켜둔다(S42, S44 단계). 한편, 웹 게임서버(40) 또한 이동통신단말기의 번호를 수신하여 그 번호의 사용자가 성장시킨 캐릭터의 수를 하나 증가시키고 웹 게임서버(40)의 장미보관함에는 그 동안 전송 받은 장미가 자동으로 보관된다(S46, S48 단계).

게임의 흥미를 높이기 위해 캐릭터의 성장 완료(예: 장미꽃 만개)에 성공한 사용자 중에서 일부를 추첨하여 경품을 제공한다든지, 장미보관함에 누적된 개인의 장미가 예컨대 100송이를 넘어서게 되면 꽃배달 할인권을 제공하거나 혹은 장미꽃을 배달하는 등의 서비스를 제공할 수도 있다. 이러한 경품 서비스 안내는 도 10에 예시된 것처럼 이동통신단말기의 화면에 디스플레이 시켜 사용자가 알 수 있도록 해준다.

발명의 효과

이상에서 설명한 바와 같이, 본 발명은 이동통신단말기를 통해 타인이나 자신에게 캐릭터 이미지를 전송하여 지정된 당사자의 통화량 등에 따라서 캐릭터를 공동으로 키워나갈 수 있는 무선인터넷 기반의 캐릭터 키우기 게임이다. 이와 같이 가장 보편적으로 이용할 수 있는 전화기를 이용하여 가상공간에서 공통의 캐릭터를 관리함으로 인해, 연관된 두 사람의 통화 시 즐거움을 배가시키고, 현대사회에서 자주 만날 수 없는 거리감을 해소할 수 있으며, 주위 사람과의 유대감을 상승시켜 밝은 사회분위기 조성에 일조 할 수 있다.

이상에서는 본 발명의 바람직한 실시예를 참조하여 설명하였지만, 해당 기술 분야의 숙련된 당업자는 하기의 특허청구의 범위에 기재된 본 발명의 사상 및 영역으로부터 벗어나지 않는 범위 내에서 본 발명을 다양하게 수정 및 변경시킬 수 있다. 따라서, 특허청구범위의 등가적인 의미나 범위에 속하는 모든 변화들은 전부 본 발명의 권리범위안에 속함을 밝혀둔다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

무선인터넷에 연결된 웹 게임서버 시스템을 갖추고, 상기 무선인터넷을 통해 상기 웹 게임서버 시스템에 접속하는 임의의 이동통신단말기에 대하여 캐릭터 키우기 게임프로그램을 제공하여 이동통신단말기 사용자가 캐릭터를 키우기 게임을 할 수 있게 하는 방법으로서,

상기 웹 게임서버 시스템은 제1 이동통신단말기가 보내온 캐릭터 키우기 게임의 신청신호가 수신되면 이에 응하여 상기 무선인터넷을 통해 캐릭터 씨앗을 상기 제1 이동통신단말기 및/또는 상기 제1이동통신단말기가 지정한 제2이동통신단말기로 전송하고,

상기 제1 이동통신단말기 및/또는 상기 제2 이동통신단말기에 설치된 상기 캐릭터 키우기 게임 프로그램이 작용하여, 상기 제1 이동통신단말기와 상기 제2 이동통신단말기 사이에 통화연결이 될 때마다 통화간격 및/또는 통화시간에 따라서 성장에너지를 산출하고, 산출된 성장에너지를 따라 상기 캐릭터의 성장단계를 산출하고, 산출된 성장단계에 대응하는 캐릭터의 성장모습을 상기 제1 이동통신단말기 및/또는 상기 제2 이동통신단말기의 디스플레이 화면에 디스플레이 하여 제1 및 제2 이동통신단말기 사용자들이 자신의 통화연결에 따라 캐릭터를 공동으로 키워나가는 것을 특징으로 하는 이동통신단말기를 이용한 캐릭터 키우기 게임 서비스 제공방법.

청구항 2.

제 1항에 있어서, 상기 캐릭터 키우기 게임 프로그램은 캐릭터가 성장 완료될 때마다 이동통신단말기의 전화번호를 사용자로부터 입력받아 상기 웹 게임서버 시스템으로 전송하게 하고, 상기 웹 게임서버 시스템은 전송 받은 전화번호의 사용자가 성장시킨 캐릭터 수를 누적시키는 것을 특징으로 하는 이동통신단말기를 이용한 캐릭터 키우기 게임 서비스 제공방법.

청구항 3.

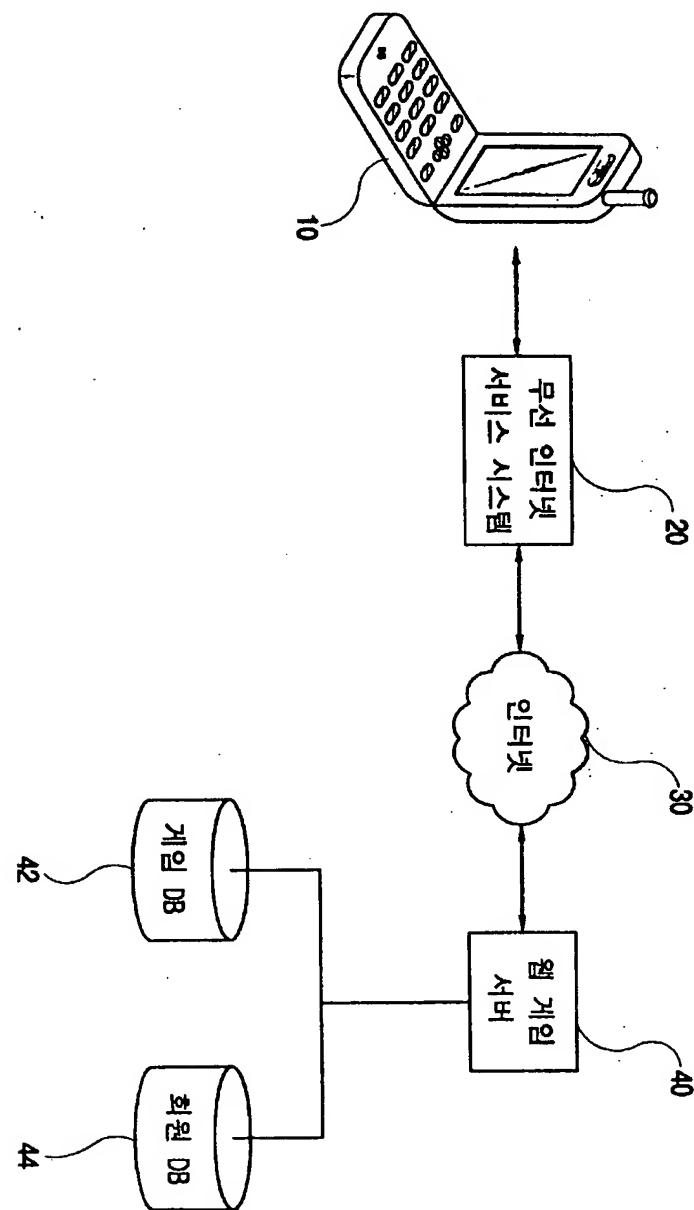
제 1항에 있어서, 상기 웹 게임서버 시스템은 캐릭터를 성장시킨 이동통신단말기의 사용자들 중에서 일부를 추출하여 경품을 제공하도록 하는 것을 특징으로 하는 이동통신단말기를 이용한 캐릭터 키우기 게임 서비스 제공방법.

청구항 4.

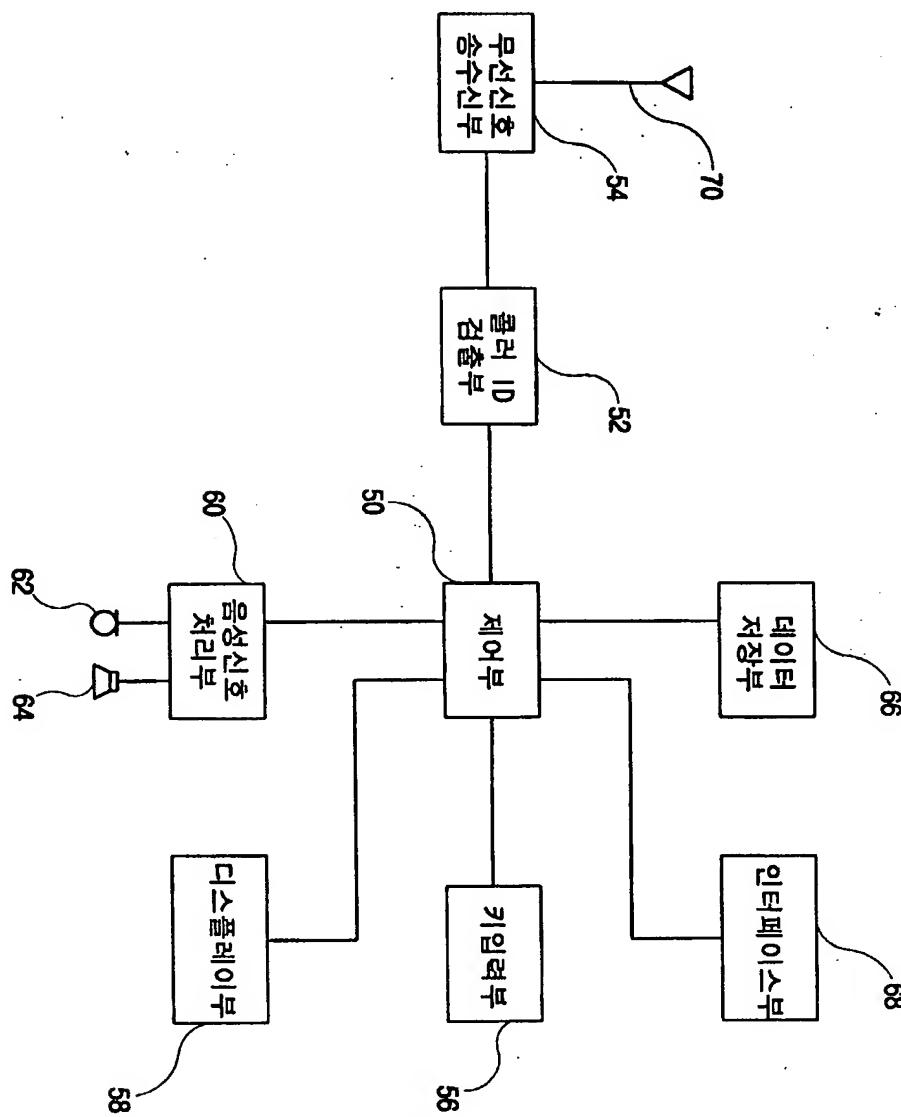
제 1항에 있어서, 상기 캐릭터를 디스플레이 할 때 그 위치와 크기를 몇 가지로 변형하여 연속적으로 보여줌으로써 캐릭터의 생동감을 느낄 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 이동통신단말기를 이용한 캐릭터 키우기 게임 서비스 제공방법.

도면

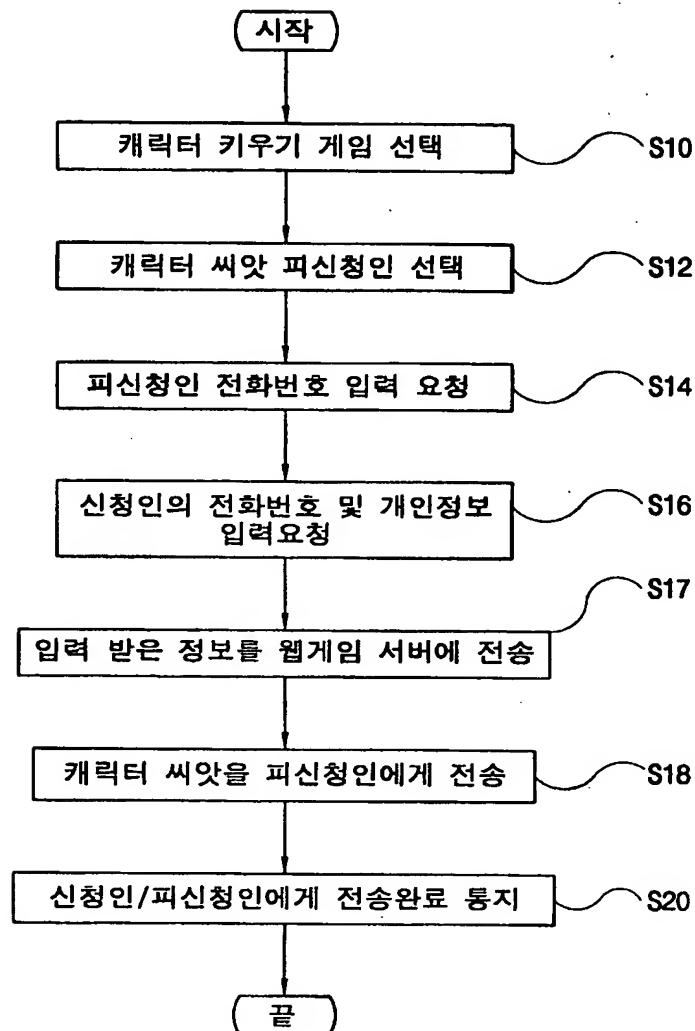
도면 1



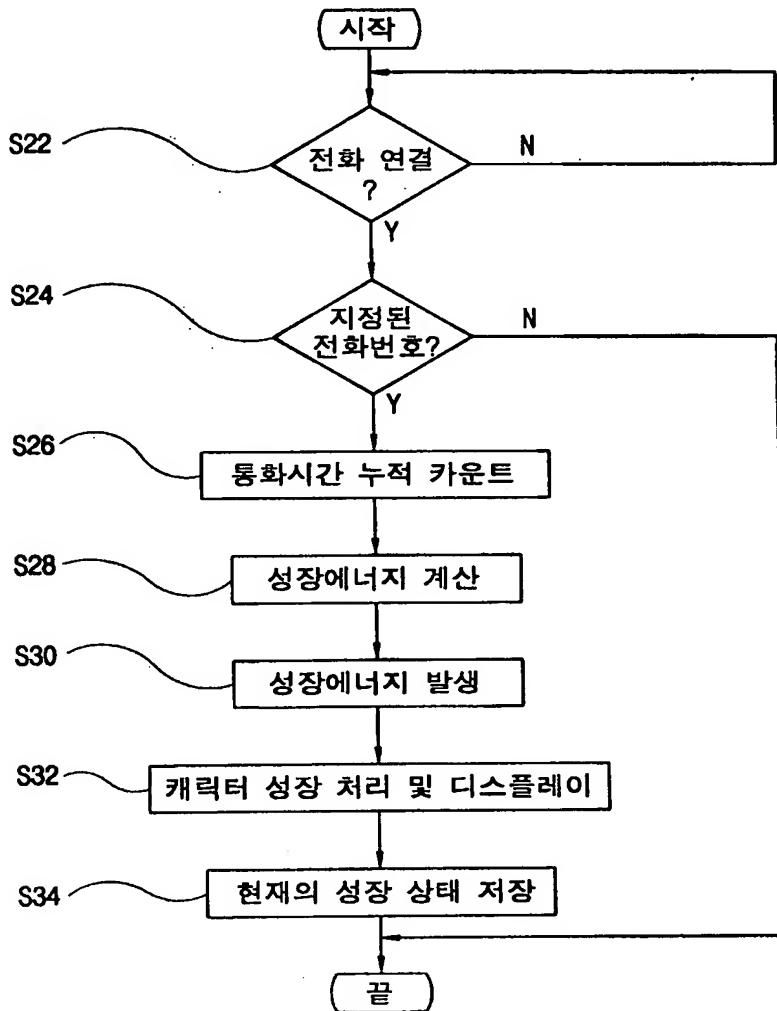
도면 2



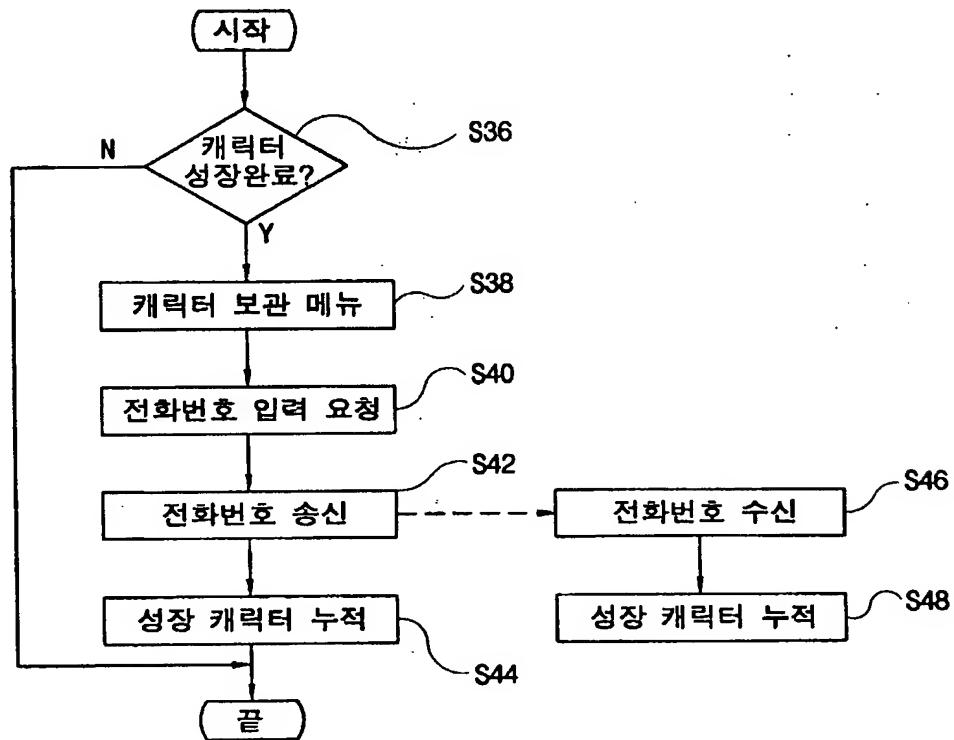
도면 3

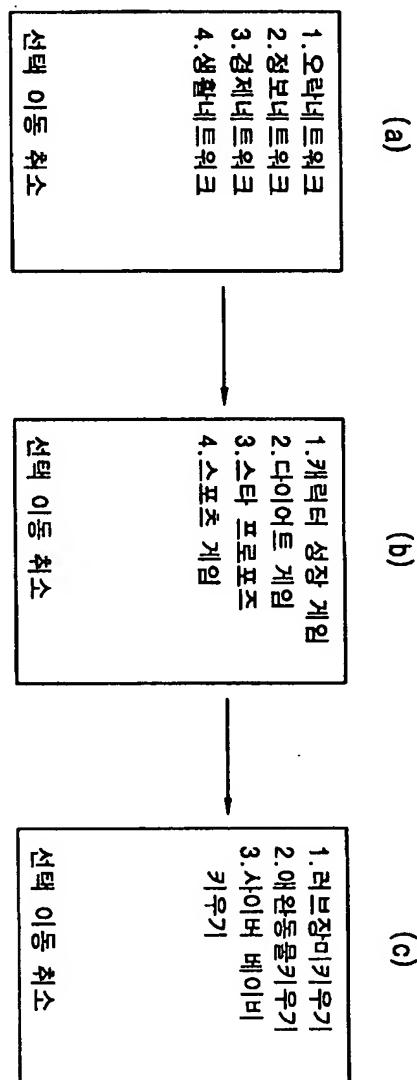


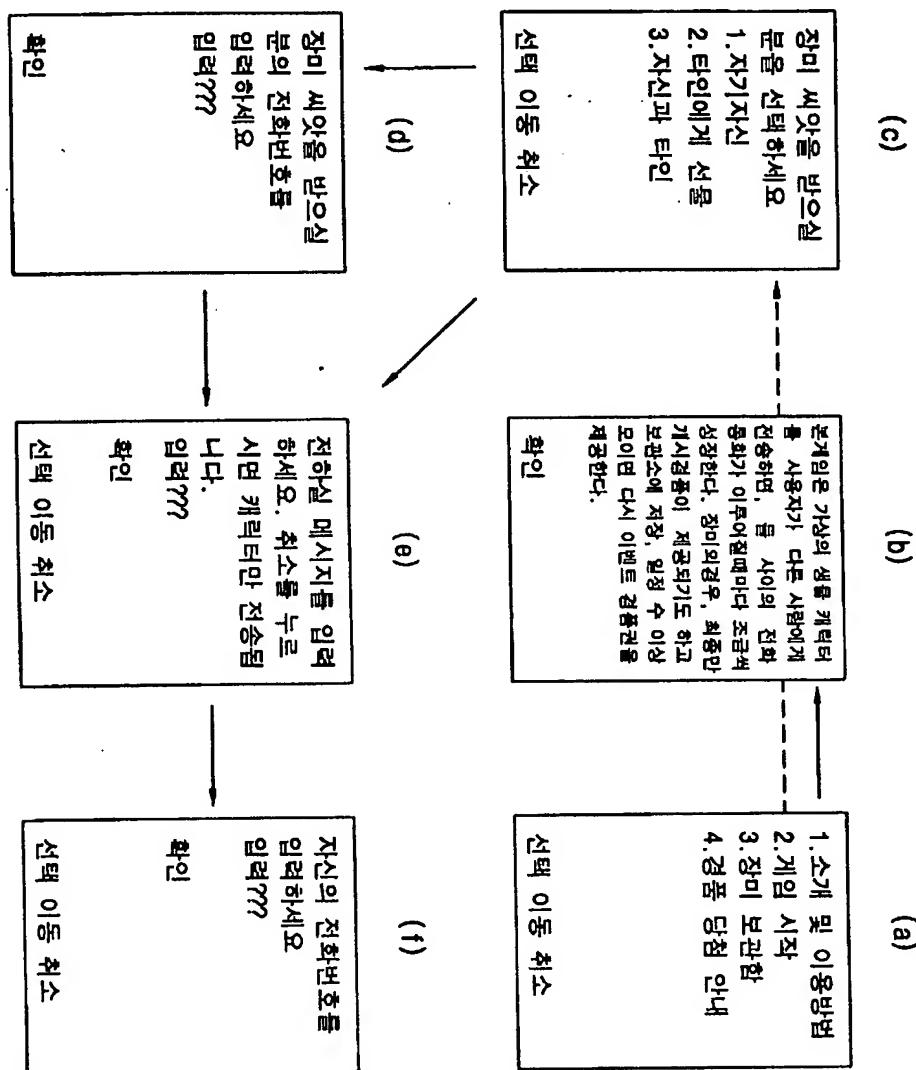
도면 4



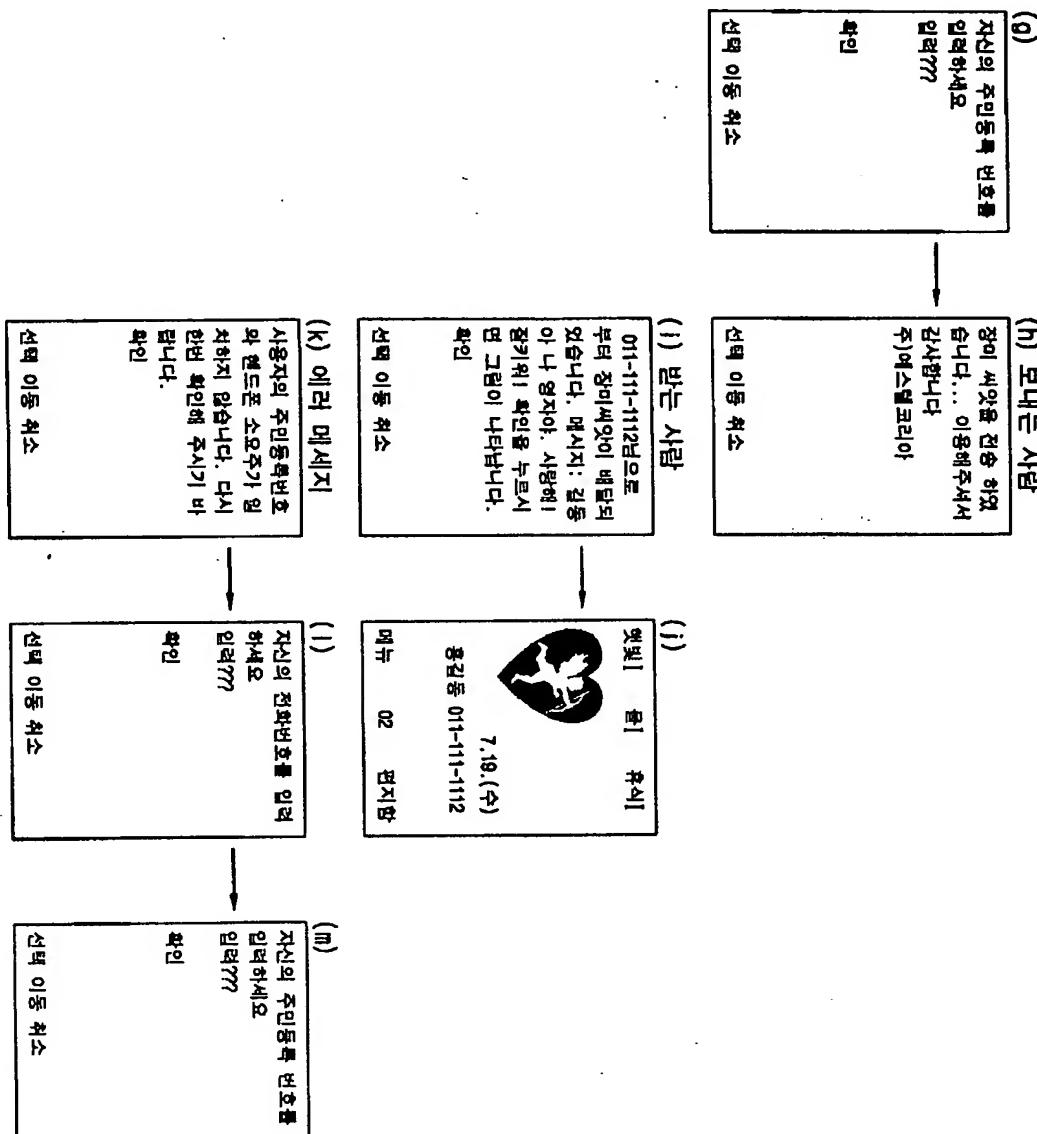
도면 5







도면 7b



(a) 씨앗 수신



햇빛0	물0	육식0
7.19.(수)		
홍길동	011-111-1112	
메뉴	02	편지함

(b) 씨앗 발육



햇빛1	물0	육식0
7.19.(수)		
홍길동	011-111-1112	
메뉴	02	편지함

(c) 씨트음



햇빛1	물0	육식0
7.19.(수)		
홍길동	011-111-1112	
메뉴	02	편지함

(d) 잎생성



햇빛1	물1	육식0
7.19.(수)		
홍길동	011-111-1112	
메뉴	02	편지함

(e) 잎, 줄기 성장



햇빛1	물1	육식1
7.19.(수)		
홍길동	011-111-1112	
메뉴	02	편지함

(f) 잎, 줄기, 기시성장



햇빛1	물1	육식1
7.19.(수)		
홍길동	011-111-1112	
메뉴	02	편지함

(g) 꽃봉우리 예비



햇빛1	물1	육식1
7.19.(수)		
홍길동	011-111-1112	
메뉴	02	편지함

(h) 꽃봉우리 생성



햇빛1	물1	육식1
7.19.(수)		
홍길동	011-111-1112	
메뉴	02	편지함

BEST AVAILABLE COPY

(i) 꽃봉우리 전개

햇빛II 물II 유식I



7.19.(수)
홍길동 011-111-1112
메뉴 02 편지함

(j) 개화 - 1

햇빛III 물III 유식III



7.19.(수)
홍길동 011-111-1112
메뉴 02 편지함

(k) 개화 - 2



7.19.(수)
홍길동 011-111-1112
메뉴 02 편지함

(l) 개화 - 3

햇빛III 물III 유식III



7.19.(수)

홍길동 011-111-1112
메뉴 02 편지함

(m) 개화 - 4

햇빛III 물III 유식III



7.19.(수)

홍길동 011-111-1112
메뉴 02 편지함

(n) 만개

햇빛III 물III 유식III



햇빛III 물III 유식III
경품당첨
예스텔로 접속비범!

7.19.(수)

홍길동 011-111-1112
메뉴 02 편지함

9 10

